

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Benny Triadi	12.02.8259
Faiszhal Rasyiid K	12.02.8306
Muhammad Anwar R	12.02.8320

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Benny Triadi	12.02.8259
Faiszhal Rasyiid K	12.02.8306
Muhammad Anwar R	12.02.8320

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO BERBASIS MULTIMEDIA

yang dpersiapkan dan disusun oleh

Benny Triadi	12.02.8259
Faiszhal Rasyiid K	12.02.8306
Muhammad Anwar R	12.02.8320

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 Mei 2015

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benny Triadi

12.02.8259

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2015

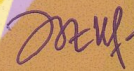
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STM IK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faiszhal Rasyiid K

12.02.8306

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom , M. Eng.
NIK. 190302112

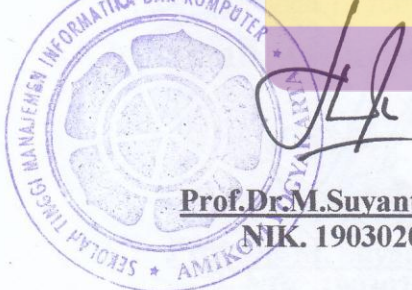


Tonny Hidayat, M. Kom.
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA GEMBIRA LOKA ZOO
BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anwar R

12.02.8320

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

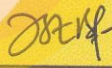
Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



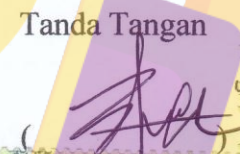


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001


PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Nama	NIM	Tanda Tangan
Benny Triadi	12.02.8259	
Faiszhal Rasyiid K	12.02.8306	
Muhammad Anwar R	12.02.8320	



MOTTO

Kenapa Kita Terjatuh? Agar Kita Bisa Bangkit Kembali

- Batman Begins -

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil;

*kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya
dengan baik.*

- Evelyn Underhill -

*Saya datang, saya bimbang, saya ujian, saya revisi dan
saya wisuda!*

- Juri -

*Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu,
mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat
rezeki melimpah.*

- Kahlil Gibran -

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Pertama segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang tiada henti memberikan jalan dengan masing-masing hikmahnya dan memberi kelancaran dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Yang saya cintai dan sayangi kedua orangtua kami yang selalu mendoakan di setiap langkah mereka, yang telah mendukung baik moril maupun materi, berkorban dengan sepenuh hati dan tak henti-hentinya memberikan semangat.

Dosen pembimbing kami "pak Agus Purwanto", terimakasih atas semua saran, kritik, dan masukannya pak sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Terima kasih juga untuk semua pihak Gembira Loka Zoo atas kerjasamanya dan kelancarannya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Terimakasih banyak untuk semua teman-teman D3 MI02 '12 atas kebersamaanya selama ini. Serta semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Yang jelas terimakasih atas kerjasama dan perjuangannya demi kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Iklan Animasi 2D Pada Gembira Loka Zoo Berbasis Multimedia”. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia yang berlimpah dan tidak ternilai besarnya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Bapak Agung selaku kepala bidang pendidikan di Gembira Loka.
6. Kedua orang tua kami tercinta yang dengan tulus selalu memberikan doa restu, kasih sayang serta tanpa lelah berjuang mendidik dan membesarkan penulis.
7. Teman-teman seperjuangan D3 MI 02 angkatan 2012.
6. Dan semua pihak yang sudah membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan

keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

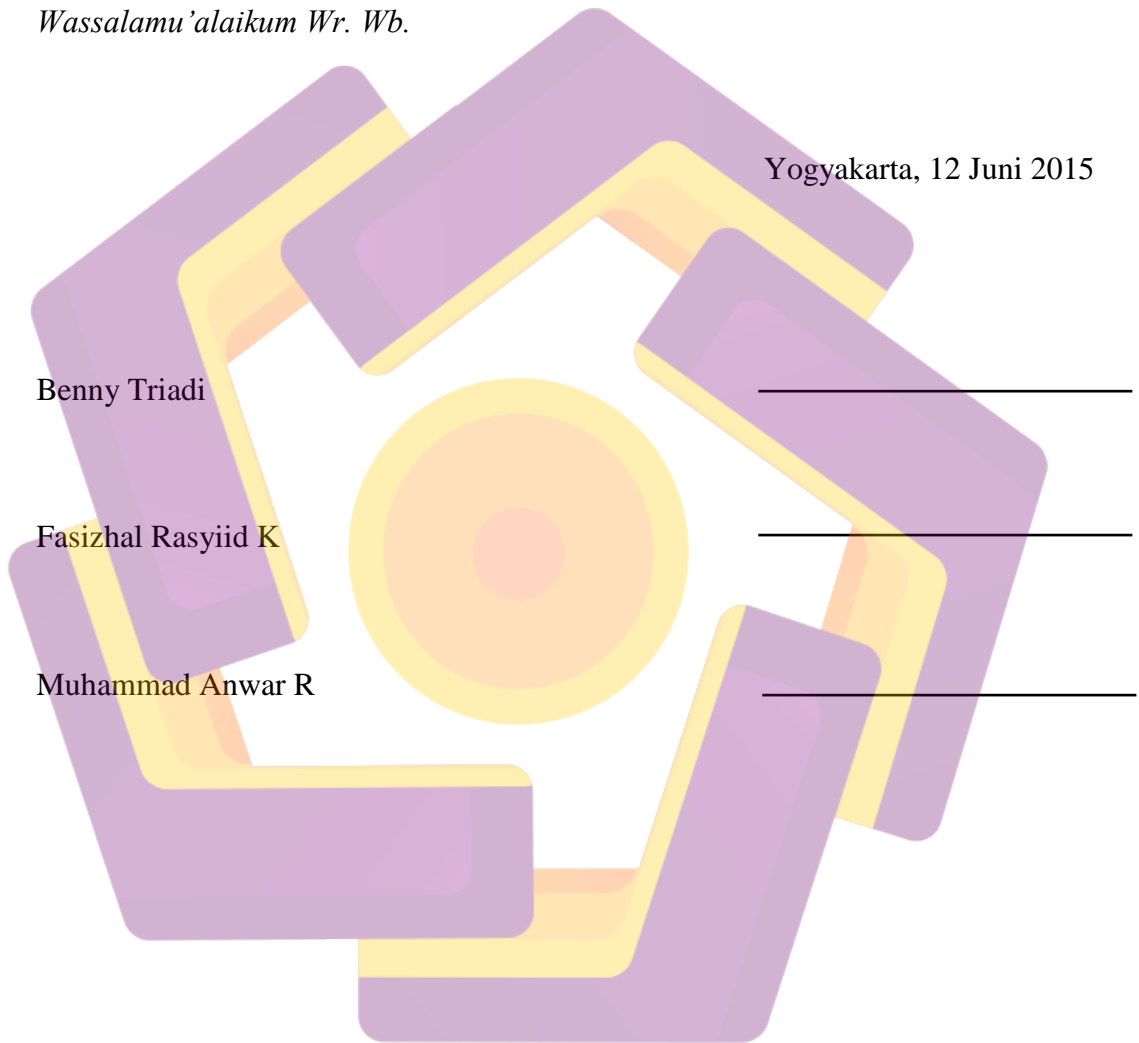
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Benny Triadi

Fasizhal Rasyiid K

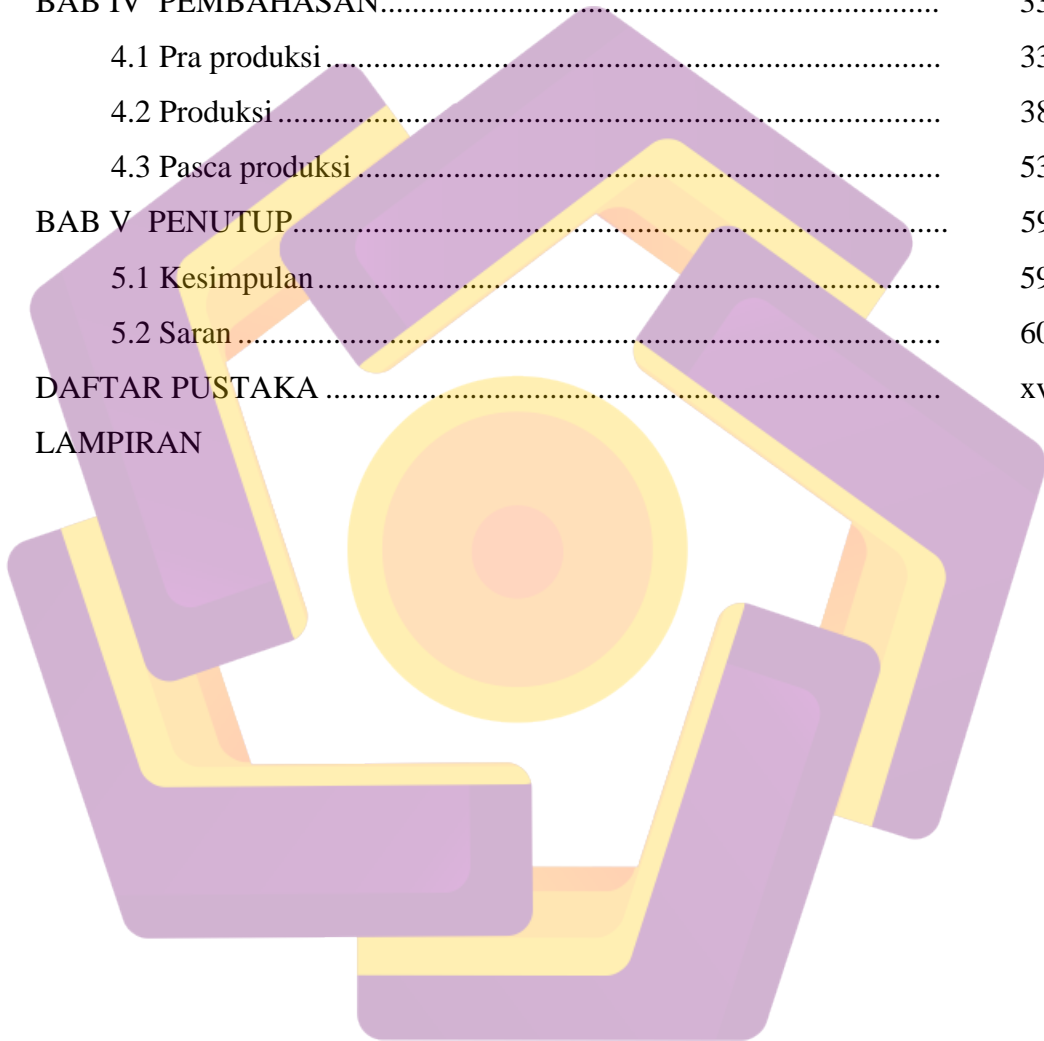
Muhammad Anwar R



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Maksud dan tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Metode pengumpulan data	4
1.7 Sistematika penulisan	5
1.8 Rencana kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep dasar multimedia	7
2.2 Iklan	10
2.3 Animasi 2D	13
2.4 Perancangan sistem	15
2.5 Software yang digunakan	20
2.6 Hardware yang digunakan	26

BAB III TINJAUAN UMUM.....	27
3.1 Sejarah singkat objek.....	27
3.2 Visi misi dan tujuan.....	39
3.3 Struktur organisasi.....	31
3.4 Fasilitas objek.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
4.1 Pra produksi.....	33
4.2 Produksi.....	38
4.3 Pasca produksi.....	53
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal rencana kegiatan penelitian..... 6



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element multimedia	10
Gambar 2.2 Contoh pembuatan karakter	15
Gambar 2.3 Contoh storyboard	16
Gambar 2.4 Contoh key animation	17
Gambar 2.5 Contoh in beetwen.....	17
Gambar 2.6 Contoh background	18
Gambar 2.7 Contoh pewarnaan karakter.....	18
Gambar 2.8 Komponen adobe flash CS6.....	20
Gambar 2.9 Komponen adobe ilustrator CS6	21
Gambar 2.10 Komponen adobe premier CS6	22
Gambar 2.11 Komponen adobe after effect CS6	23
Gambar 2.12 Komponen adobe audition CS6	24
Gambar 2.13 Komponen adobe photoshop CS6.....	25
Gambar 3.1 Peta Lokasi gembira loka	29
Gambar 3.2 Struktur organisasi gembira loka.....	31
Gambar 4.1 Sketch karakter ayah	34
Gambar 4.2 Sketch karakter anak	34
Gambar 4.3 Storyboard animasi.....	35
Gambar 4.4 Storyboard animasi.....	36
Gambar 4.5 Storyboard animasi.....	37
Gambar 4.6 Storyboard animasi.....	38
Gambar 4.7 Key animation awalan dan akhir.....	38
Gambar 4.8 In beetwen	39
Gambar 4.9 Settingan awal dokumen adobe flash.....	39
Gambar 4.10 Tampilan awal project adobe flash.....	40
Gambar 4.11 Settingan dokument awal project	40
Gambar 4.12 Pengisian gambar per frame	41
Gambar 4.13 Proses exporting SWF movie.....	41
Gambar 4.14 Exporting setting adobe flash.....	42
Gambar 4.15 Settingan awal document adobe ilustrator	42

Gambar 4.16 Penambahan gradient pada background.....	43
Gambar 4.17 Membuat gelembung dan pengaturan effect gradient	43
Gambar 4.18 Mengatur penempatan efek gelembung	44
Gambar 4.19 Pengaturan opacity dan gaussian blur pantulan cahaya.....	44
Gambar 4.20 Mengatur penempatan efek pantulan sinar matahari	45
Gambar 4.21 Hasil copy dan paste efek gelombang.....	45
Gambar 4.22 Pembuatan rumput pada dasar kolam.....	46
Gambar 4.23 Setting export gambar adobe illustrator.	46
Gambar 4.24 Setingan awal document adobe illustrator	47
Gambar 4.25 Pewarnaan wajah dengan merubah fill.	48
Gambar 4.26 Hasil pewarnaan seluruh badan.....	48
Gambar 4.27 Membuat bola mata dengan efek gradient.....	49
Gambar 4.28 Karakter ayah yang telah selesai dibuat.	49
Gambar 4.29 Setingan awal document adobe illustrator.	50
Gambar 4.30 Membuat wajah dan rambut	50
Gambar 4.31 Pembuatan anggota badan dan pewarnaan.....	51
Gambar 4.32 Pembuatan bola mata dengan ellipse tool (L).	51
Gambar 4.33 Setingan audio file adobe audition.....	52
Gambar 4.34 Hasil rekaman suara.	52
Gambar 4.35 Setingan export audio file.	52
Gambar 4.36 Setingan awal composition.	53
Gambar 4.37 Import file movie.....	53
Gambar 4.38 Menambahkan movie dan background pada timeline.....	54
Gambar 4.39 Tampilan awal project adobe premiere.	55
Gambar 4.40 Import file after effects dari premiere.	55
Gambar 4.41 Mengatur scene per video dan audio.....	56
Gambar 4.42 Penambahan effect transisi.....	56
Gambar 4.43 Setingan render adobe premiere.....	58

INTISARI

Perkembangan dunia teknologi sangat pesat saat ini, khususnya dibidang periklanan Sebuah perusahaan harus mampu untuk membuat layanan informasi dan media promosi yang dapat menarik konsumen/pengunjung.

Gembiraloka Zoo badan usaha yang bergerak di bidang pariwisata, menghadapi masalah dalam memberikan suatu informasi dan mempromosikan wahana permainan, koleksi flora dan fauna yang ada di objek wisata Gembiraloka Zoo yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke Gembiraloka Zoo. Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk merancang suatu klan animasi 2D sebagai media promosi di Gembiraloka Zoo.

Pembuatan iklan animasi 2D “Gembiraloka Zoo” dirancang menggunakan konsep memanfaatkan teknologi seperti pengolahan visual maupun audio menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung, yaitu Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Premier, Adobe Flash dan Adobe Soundbooth. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan kualitas iklan yang bagus dari segi visual maupun audio yang digunakan.

Kata Kunci : Gembira Loka Zoo, pembuatan iklan animasi 2D, software.

ABSTRACT

The rapid development in technology today, particularly in the field of advertising requires a company to be able to create information services and promotions media to attract visitors.

Gembira Loka Zoo is a state owned company in the field of tourism industry and facing difficulty in providing information as well as promote its game stations and flora & fauna collections that could serve as magnet to attract the visitors. Hence, the writer interested to design a 2D based advertise as promotion media on it.

The making of 2D based advertise for Gembira Loka Zoo is designing to utilize audio & visual technology by using some supporting software such as Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Premier, Adobe Flash and Adobe Soundbooth. The utilization of these software is expected to be able create a good 2D based advertise either in audio or visual.

Keywords : *Gembira Loka Zoo, making of animated 2D advertisement, software.*